

Asociación de Historia Contemporánea  
Actas del XIV Congreso

***DEL SIGLO XIX AL XXI. TENDENCIAS Y DEBATES***  
(Alicante, 20-22 de septiembre de 2018)

Mónica Moreno Seco (coord.)  
Rafael Fernández Sirvent y Rosa Ana Gutiérrez Lloret (eds.)



**BIBLIOTECA VIRTUAL  
MIGUEL DE CERVANTES**  
[www.cervantesvirtual.com](http://www.cervantesvirtual.com)

Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes  
Alicante, 2019

Asociación de Historia Contemporánea. Congreso (14.º. 2018. Alicante)

*Del siglo XIX al XXI. Tendencias y debates: XIV Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea, Universidad de Alicante 20-22 de septiembre de 2018 / Mónica Moreno Seco (coord.) & Rafael Fernández Sirvent y Rosa Ana Gutiérrez Lloret (eds.)*

Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. 2019. 2019 pp.

ISBN: 978-84-17422-62-2

Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2019.

Este libro está sujeto a una licencia de “Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)” de Creative Commons.



© 2019, Asociación de Historia Contemporánea. Congreso

Algunos derechos reservados

ISBN: 978-84-17422-62-2

Portada: *At School*, Jean-Marc Côté, h. 1900.

## PRESENTACIÓN DEL TALLER

### «LA HISTORIA (VIDEO)LÚDICA COMO MODO ALTERNATIVO DE CONOCIMIENTO DEL PASADO»

Juan Luis Gonzalo Iglesia (*Universitat Rovira y Virgili*)  
Federico Peñate Domínguez (*Universidad Complutense de Madrid*)

Las comunicaciones que acompañan a esta introducción son parte de las que se presentaron en el taller *La historia (video)lúdica como modo alternativo de conocimiento del pasado* realizado el día 22 de septiembre de 2018 en la Universidad de Alicante, dentro del XIV Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea. Aunque en España ya se habían llevado a cabo algunas iniciativas similares como los Congresos sobre historia y videojuegos organizados por la Universidad de Murcia dentro del proyecto *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital*<sup>983</sup>, y las jornadas de *Historical Games Studies* realizadas por el Departamento de Historia Contemporánea de la Universidad Complutense<sup>984</sup>, era la primera vez que se abordaba el tema de los juegos analógicos y videojuegos como artefactos de representación de la historia en el congreso bianual de la asociación española de historia contemporánea.

La propuesta del taller se inscribía en la línea de la historia digital centrada en el estudio de la historia (video)lúdica, esto es, aquellos artefactos culturales, tanto analógicos como digitales, que dan sentido al pasado a través de narrativas emergentes basadas en la interacción del usuario con sus reglas de juego. Los *historical game studies* buscan estudiar cómo las características lúdicas del medio y el papel activo de los jugadores influyen en su particular aproximación a la recreación de unas temáticas históricas que se mueven entre la exactitud, la simulación y la jugabilidad. Para ello han tomado prestadas herramientas procedentes de campos como los *Game Studies*, los *Cultural Studies*, la crítica literaria y la teoría de la historia, convirtiéndola en un notable ejemplo de interdisciplinariedad.

Los juegos tienen diferencias estructurales con el *storytelling* clásico debido a que los medios tradicionales son representaciones y no simulaciones. La simulación lúdica necesita incorporar variaciones sobre el modelo a reproducir, regirse por un sistema de reglas, debe tener cierto grado de incertidumbre en el resultado final y, sobre todo, debe permitir a los jugadores tomar decisiones significativas e influir en los acontecimientos. Las simulaciones lúdicas están ancladas a un mundo real de referencia, pero el universo del juego se crea a través de la combinación de piezas del mundo de referencia y crea una imagen próxima pero no idéntica de ese mundo. Además, deben involucrar activamente a los jugadores en el proceso de desarrollo y resultados del proceso histórico representado y en la construcción de significado y comprensión del momento histórico.

Por otro lado, a pesar de que tradicionalmente se ha estudiado, sobre todo en el mundo anglosajón, el impacto que tienen los videojuegos en la representación y la divulgación de la historia, en el caso del presente taller se pretendía explorar también el mundo de los juegos de

---

<sup>983</sup> Para más detalles visitar la página *Historia y Videojuegos II* (<https://www.historiayvideojuegos.com/>).

<sup>984</sup> Para más información consultar <https://networks.h-net.org/node/73374/announcements/1034337/cfp-ii-conference-historical-game-studies-madrid-complutense>.

tablero, con menor impacto en número de usuarios que la potente industria del videojuego, pero con mucha más trayectoria histórica y en pleno auge tanto en número de productos, como en diversidad de propuestas y cantidad de jugadores.

De hecho, la representación lúdica analógica del pasado data de varios siglos de antigüedad, como demuestra la simulación prusiana *Kriegsspiel*, y ha ido evolucionando al adaptarse a distintos formatos. Los juegos de mesa que tradicionalmente se han aproximado a la representación de la historia son los *wargames* (desarrollados especialmente a partir de la década de los 70 del siglo XX) cuyo principal rasgo característico es la referencialidad. Pero en los últimos 20 años los juegos de mesa han experimentado una expansión dentro de la cultura del ocio gracias a la popularidad de los *Eurogames*, con títulos tan conocidos como *Catan* (1995), *Cascassone* (2000) o *Ticket to Ride* (2004). Aunque en este nuevo tipo de juegos la temática histórica suele ser un envoltorio para hacerlos atractivos al público, en la actualidad se está produciendo una hibridación entre géneros y mecánicas que hace cada vez más difícil establecer fronteras exactas entre los diferentes tipos de juego. Eso ha generado la aparición de juegos mixtos que utilizan mecánicas de *Eurogame*, pero que buscan la representación de diferentes temas o situaciones históricas como podrían ser, Dentro de la afición, a esos nuevos géneros híbridos se les llama *Waros*, *Weuros* o *Eurowars*.

Pero el siglo XXI supone el culmen de la popularidad de la historia lúdica principalmente a través de las exitosas franquicias de videojuegos *Assassin's Creed*, *Europa Universales*, *Civilization* o *Battlefield*. De hecho, la evolución de los juegos digitales históricos ha ido de la mano de sus hermanos analógicos. Durante la década de los años 80, con la aparición de los primeros ordenadores personales, se produjo una transferencia de las características de los *wargames* de tablero al entorno digital. Posteriormente, la evolución de las plataformas de juego ha permitido la sofisticación de las propuestas que nos ofrecen los videojuegos, pero la historia sigue siendo uno de los temas estrellas entre los consumos de los aficionados a esta forma de entretenimiento.

Partiendo de esas bases, los textos de las comunicaciones de este taller representan algunos de los debates que se producen alrededor de la histórica (video)lúdica y sirven como introducción para todo aquel que quiera iniciarse en este campo. Uno de los temas más recurrentes en el campo de los *Historical Game Studies* es la discusión sobre el nivel de fidelidad o realismo que desarrollan los juegos en el momento de reproducir la historia. En ese sentido nos encontramos varias propuestas. Por un lado, Giaime Alonge y Riccardo Fassone en «Playing the Great War» nos ofrecen una selección a través del tiempo de los juegos de estrategia analógicos y digitales sobre la Primera Guerra Mundial, haciendo hincapié en las diversas maneras de representar el conflicto. Los autores se preguntan por qué en los últimos años ha habido un creciente interés en la simulación lúdica sobre la Gran Guerra y qué ha cambiado en la manera de simular sus diferentes aspectos. Por su lado, Igor Barrenetxea Marañón y Gonzalo Moral Casado se plantean en su «La Guerra Fría (*Twilight Struggle*) o cómo jugar a cambiar la historia» cómo los componentes y las mecánicas de un juego de tablero pueden llegar a reproducir las especificidades de un conflicto tan complejo (y largo) como es la Guerra Fría. Su análisis se centra en uno de los juegos más exitosos de los últimos años, *Twilight Struggle* de Ananda Gupta y Jason Matthews. Los autores concluyen que el análisis de un juego de este tipo permite no tanto valorar su fidelidad histórica, sino si cumple un papel adecuado para comprender la complejidad de la historia, su impredecibilidad y la causalidad de los hechos y situaciones que se producen. De hecho, ponen el acento en la potencialidad de lo contrafactual como forma para poder entender mejor los sucesos



históricos. Finalmente, dentro de este mismo tema, tenemos el texto de Martin Bostal «Medieval videogames as reenactment of the past». Su propuesta pasa de lo analógico a lo digital y se centra en reflexionar sobre el caso de *Kingdom Come: Deliverance* y hasta qué punto se convierte en un ejemplo de fidelidad dentro del mundo de los videojuegos de temática medieval. Considera que, pese a que estereotipa algunas situaciones históricas y se ha tomado ciertas licencias vinculadas con sus necesidades como juego, ha hecho un gran esfuerzo en ofrecer un producto históricamente fiel, tanto a nivel material como inmaterial, y ofrece un buen marco de aproximación a un momento histórico específico que permitirá a los jugadores conocerlo de forma activa.

Cambiando de planteamiento, Antonio Flores Ledesma en su «Europa y yo somos así. La Crítica del concepto de Historia Universal en la *Grand Strategy*» hace una evaluación del sesgo ideológico que videojuegos como *Europa Universalis IV* (2013) o *Crusader Kings II* (2012) hacen sobre la historia de occidente. Su texto identifica cómo los juegos reproducen la ideología clásica de la superioridad occidental, junto con otros elementos como la falta de diversidad cultural o la inevitabilidad de la historia oficial.

Finalmente, Raúl Hellin Ortuño hace una reflexión sobre el papel de los juegos digitales y analógicos en la educación, pero desde el punto de vista de su influencia en la «construcción» de la memoria histórica. Utiliza como ejemplo el Instituto de la Memoria Nacional (*Instytut Pamięci Narodowej*) que utiliza los juegos como herramientas pedagógicas de una estrategia instrumentalizada de reconstrucción del pasado polaco, sobre todo relacionado con eventos como la Segunda Guerra Mundial y el periodo soviético.

Las comunicaciones son suficientemente diversas para hacerse una idea de las opciones que ofrece esta aproximación a los estudios sobre la relación entre la historia y los productos de consumo. Quizá se echa de menos alguna aproximación al tema desde el punto de vista de los usuarios. Todos los textos analizan los productos, el mensaje que vehiculan o la forma en que representan la historia. Faltaría algún estudio que abordara cómo los jugadores se enfrentan a estos textos, cómo los interpretan y hasta qué punto incorporan o no la visión de la historia que el juego ofrece. Probablemente sería una buena opción para próximas iniciativas de este tipo.